

5 みんなで考える場のあり方



木下 勇
KINOSHITA Isami | 大妻女子大学 / 教授

地域のみなが主体的に、楽しく事業へ参加するためには、合意形成の場はどのようにあるべきでしょうか。主体性を喚起する道具であるワークショップに焦点を当て、その心得やリモート時代での可能性を学びます。

ワークショップは参加の免罪符ではない

ワークショップがまちづくりで応用されて40年、いまやワークショップという言葉は定着して様々な場面に応用されている。それに応じて、公共事業にもワークショップを実施することが盛り込まれ、ワークショップを行うことが住民参加というような誤解、混乱も生まれている。

例えば「ワークショップを3回行うこと」と委託契約にあり、3回で住民参加、合意形成をしたかのように事業が施行される。住民側の行政不信をより増幅することにもなりかねない。東日本大震災の復興事業の場合に、各地で多くのワークショップが開催された。住民主体の復興まちづくりに展開した例もあるが、中には住民の声を反映できず、より深い失意と行政不信を植え付けた例もあり、「ワークショップはもうウンザリだ」という敵意みたいな声を視察先で聞いた。常に住民側に寄り添って考える姿勢、ワークショップの後のフォローと住民への説明責任という、トータルのワークショップマネジメントに問題があったのではないかと推察される。つまりワークショップは住民参加のまちづくりという戦略における戦術の一つであり、住民の主体性喚起をどうファシリテートして全体の戦略につなげていくか、総合的なマネジメントの戦略を立てた中で生きる戦術である。

集団創造としてのワークショップ

ワークショップは原意が工房のように身体を動かしながら何かをつくりあげる創造の手段である。それを集団で創造する、いわば集団創造の方法である¹⁾。三人寄れば文殊の知恵というように、個人よりも何人かで集まり、個人が持っている経験、知識、知恵を出し合いながらつくりあげていく。その力が発揮されるように、人が集まった時間、場を有効にその創造性に向けて時間進行のプログラムを企画する。それが従来の一方向の説明会、講義と異なる。

特にその身体性という点が特徴である。言葉による左脳だけの刺激ではなく、五感をはじめ身体の動き（モーション）を伴った時に右脳も刺激されて、言葉だけ



ワークショップの特徴となる身体性。時に身体で問題を表現することも有効

の解釈ではなく、感情がより伴った理解につながる。

こういったことは、もともと農村の村落共同体ではもっていたものである。言葉だけの者は信頼されない。共同作業などの行動を共に行う中で培われる連帯感である。近代化された個人主義社会ではそれを束縛として、都市へ若い世代が流出した要因でもあるが、多発する災害や今日の感染症の恐怖が募る中、改めてその連帯感を安全安心の土壌として再構築することが課題となっている。ワークショップはその連帯を束縛ではなく、安全安心の創造的なものへ再構築することの方法ともなりえる。

主体性喚起としてのワークショップ

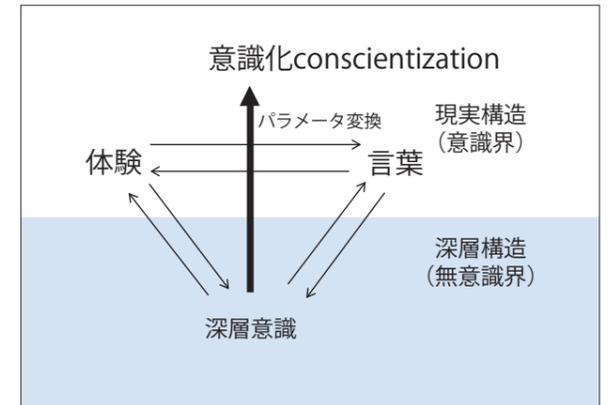
南米で識字教育のための紙芝居的なシンプルなワークショップを展開したパウロ・フレイレは「意識化」という造語を創り出した²⁾。文字を覚え書くことに全く意識が向かないスラム住民が、突如、その意義を知り、主体的に学ぼうとする意識の変化が訪れる。ワークショップの醍醐味はまさにその「意識化」にある。人の意識は流れる雲の空のように変わる。一面雲に覆われていた空に日差しが差し、心が晴れてくるような瞬間、人が変わったように主体的に動き出す。ワークショップはそんな主体性喚起の道具なのである。

高度消費社会、さらに情報化で高度情報消費社会への進展は、地域社会の連帯から離れ、個人個人が分断され、受動的な消費者的感覚を増長させる。クレマー的消費者、SNSでの言葉の暴力やフェイクニュースの誘導など、あふれる情報の中でつながる人の連帯には落とし穴があり、時に国や社会を動かすポピュリズムの脅威にもなる。

文明の利器の道具といかに付き合うか、道具に使われるのではなく人間の主体性をいかに維持するか。倫理感という哲学的な課題でもあるが、その新しい時代の局面としての現代人の意識、価値感としてしっかり持つことも今日的課題である。そういうITやAIといった社会の変化の対応は若い世代が長けているのは当然であり、そういう技術や意識が、地域社会の中で古い世代と共有化することもワークショップの課題でもある。

楽しい時間と空間

「意識化」とならぶワークショップの重要なキーワードに「楽しさ」がある。また参加したいと思う「楽しさ」が余韻として残るワークショップを開催できれば本物である。そのためにファシリテーターは会場の設営や道具



「意識化」の構造

類の準備（ロジスティックス）、全体進行（マネジメント）、記録（レコード）、グループファシリテートに気を使う。ある程度の経験知が必要で、そう簡単にできるのではなく、ファシリテーターが専門性を持つのもその点にある。それゆえにワークショップの企画、準備、運営のファシリテーターに相応の対価が支払われるべきであり、片手間にできる仕事ではない。

「楽しさ」は単にアイスブレイクの楽しいゲームを意味するのではない。前述の主体性の喚起、「意識化」を伴ったものである。その場に行けば、何か自分が元気づけら



壁を取り払うワークショップ

れる、意識が広がるといった実感に伴うものである。脳科学でも楽しさは前頭前野を活性化することが言われている³⁾。

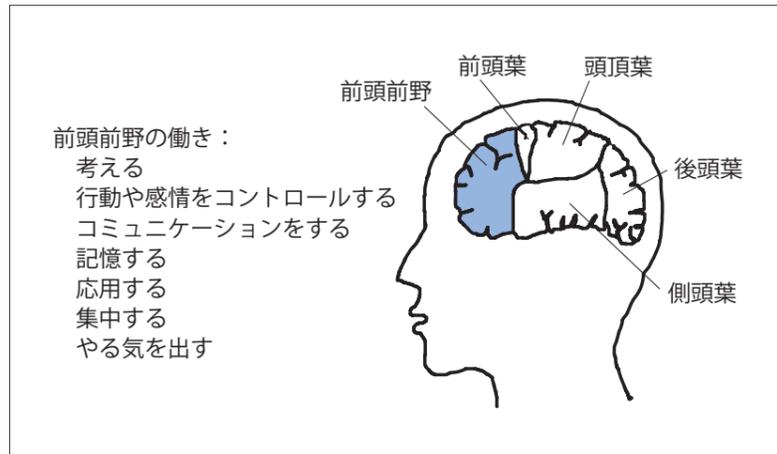
それに似た概念として「コンヴィヴィアリティ」というイヴァン・イリイチが提起した言葉がある⁴⁾。「自立共生」と訳されているが、語源的には「饗宴」でにぎやかさ、陽気、友好的なことであるが、イリイチは機械のみならず制度も道具とみなして、道具に隷属するのではなく自律した個人の主体性の回復を言う。定説や専門家の科学的知識に依存するのではなく、自らの検証や力を与える言葉からの理念、そして法制度への切り込み、いずれもワークショップと相性の良さを感じさせる。

「楽しさ」と言いながらも、ワークショップでは時に誰かが強い反対意見を述べて会場の雰囲気や凍りつく瞬間が生じることもある。そのまま終わったら「楽しさ」は消える。ファシリテーターの役割は、その反対意見も含む土俵を描いて、皆がそのプレーヤーとなって取り組む雰囲気をつくることにある。たとえ進行が遅れても、三歩進んで一歩下がる歩みや、アコーディオンのように膨らんで絞る、そんな爬行的進行はワークショップにつきものである。「決して落ちこぼれを出さない」。筆者が手本にしたアメリカの環境デザイナーのローレンス・ハルプリンとファシリテーターのジム・バーンズによるワークショップの本⁵⁾にはファシリテーターの精神としてその言葉が書かれていた。反対意見で凍りついて、それを乗り越えて創り出したものはドラマチックに楽しい饗宴の余韻を産むものである。

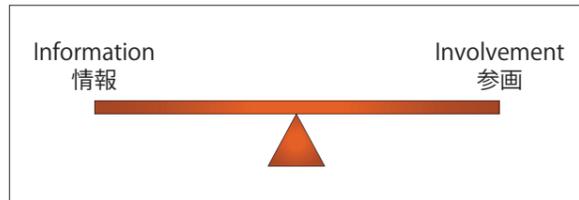
資源(宝物)は身近なところに

前述のハルプリンとバーンズの方法論には資源(Resource)・スコア(Score)・実行(Performance)・評価(Value-action)のRSPVサイクルで組み立てていく方法が述べられていた。資源とは何か。個人の経験なども資源として個人から集団への創造の資源でもあり、地域の環境で使えるものも資源である。その目的にもよるが、どのようなものが資源になるか、ものの見方にもよる。埋もれている資源はそういう意味で見方を変えれば資源として光を浴びることになる。

コロナ禍のステイ・ホームで行動圏が身近に移ったこ



楽しさは前頭前野を活性化させる (Active Brain CLUB「脳のはなし」より筆者作図)



情報と参画のシーソー的關係

とで、周りを見回したら、こんな宝物が近くにあったと気づくことも多いだろう。目が大都市の方にばかり行っていた時には気づけなかった、居心地のいい場所も近くにあることに気づくかもしれない。また少し手を加えれば、そんな居心地のいい場所が変わるところもあるだろう。場所やモノに限らず、ヒトも資源である。身近な地域でいろいろ面白い人がいる、楽しく創造的に暮らしている人がいる、話してみると気持ちがいい人など、そういう自分自身の生活の世界を広げてくれる人もいるだろう。また、ともに地域の環境をよりよくする協力者になる人も。地域はいろいろな課題がある。そういう課題解決に向けて、問題を共有する同志の広がりや、意欲を駆り立ててくれるだろう。いわば、世の中は常に変わるので問題はつきない。そういう問題に諦めるのではなく、問題解決に取り組む同志がいるだけで、自分一人ではできないという諦めよりも、何か変わるかもしれないという希望や夢を得られるとしたら、それほどの宝物は他にない。

ワークショップのパブリシティ

ワークショップを行う前に、その地域はどういう権力構造になっているかをよく調べ、ステークホルダーの人

表1 対面とオンライン、同期と非同期 (©山崎亮)

	対面ワークショップ	オンラインワークショップ
同期型	<ul style="list-style-type: none"> 従来のワークショップ。 日時を指定して会場に人が集まる。 アイスブレイク→話題提供→話し合い→全体共有→まとめ。これを1回分として、毎月1回開催。 ワークショップの間に宿題を出すことも。 話し合った結果を事務局がまとめてニュースレターなどを発行する。 	<ul style="list-style-type: none"> ZOOMなどを用いたワークショップ。同じ時間帯にオンラインで集まって対話する。 オンラインアイスブレイク→話題提供→ブレイクアウトルーム→全体共有→まとめ。これをオンラインで実施。 毎月1回の頻度で開催。ワークショップの間に宿題を出すことも。 話し合った結果を事務局がまとめてニュースレターを配信する。
非同期型	<ul style="list-style-type: none"> 常に開いている場。特にテーマがなく、なんとなく地域の人が集まって会話できる。 例: こちゃ倶楽部 2週間ずっと意見を募集し、その結果を事務局がまとめ、それを場に掲示し、次の2週間も意見を募集する。これを繰り返す。 自分の都合の良い時間に場へ行って対話したり、意見を残したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> オンラインで参加登録。自己紹介動画などを撮影してアップ。 話題提供は事前に撮影した動画をYouTubeで配信。参加者は好きな時間に視聴する。次の1週間、その話題に対して各人が意見をウェブに残す。 集まった意見をまとめて、次の話題提供動画を撮影。これを配信し、その後の1週間も意見を募集する。 これを繰り返しながら意見をまとめていく。

には話を聞くなどしながら、ワークショップの開催への同意と可能なら参加の依頼をしておくとい。また力のある者だけではなく、そのテーマの関連で参加すべき層、参加して欲しい人たちにも話を聞く、インタビューなどの事前準備はワークショップの開催前が効果的である。テーマは当人たちも考える必要があり、他人事ではないという共有の意識を広げることが大事である。忙しくて出席できないという人にも何らかの負い目と気にかけてくれる関係づくりは後で生きてくる。

ワークショップ開催中も、その回ごとのまとめや様子は簡単に1枚程度のチラシでも、SNSを使うなどして、参加していない人にも伝えておくことが大事である。

さらにテーマによってはワークショップの参加者は限られてくるので、事前インタビューに引き続きステークホルダーのインタビュー、そして広くアンケートを実施して、その結果をワークショップに返しながら情報共有すると、テーマの関連でより地域の実態に近い成果を得られることになる。情報(Information)と参画(Involvement)はシーソーの関係にあるというのは、アメリカの市民参加のまちづくりの現場でよく聞いた言葉である。

オンラインワークショップの可能性

コロナ禍で人と人との対面コミュニケーションが取りにくい時代、ワークショップの開催も難しい状況が続く。その代わりにオンライン会議のツールが発達してきている。Zoomのブレイクアウトルーム・ホワイトボード、Google Meet、Jamboard、Miro、Mural、そのほか自分の分身(アバター)を作成してバーチャルにグループワークを行うものまで様々なツールが開発され、さらに進化す

るであろう。

問題はそのツールのアクセスが面倒なほど、誰もが参加できるものになりにくいことである。一般化して誰もが利用可能なものでないと公的なオンラインワークショップのハードルは高くなる。オンラインワークショップに参加できるのは一部の者と考える方が現実的である。つまりオンラインワークショップは対面ワークショップの代替となるものではなく、補完的なものと考えの方がよいであろう。

山崎亮は横軸が対面かオンラインか、縦軸が同期か非同期かで分類する4タイプのワークショップを提案した(表1)⁶⁾。この4タイプが開かれるとそれぞれの立場の人が参加しやすく、参加者の裾野を広げることができる。そして山崎はITに長けた若い人たちが周囲のITに疎い近所の人や親戚に、オンラインの扱い方を伝授するミッションを投げかけるという提案をする。コロナ禍で地域の課題解決を考えるワークショップのステークホルダーに、そういうITに長けた層から始めるのも手かもしれない。そしてIT難民への橋渡しのファシリテーターとして活躍する場をデザインできたら、新旧世代間断絶、後継者難といった問題解決にもつながり、持続可能なまちづくりへの新しい局面を開くかもしれない。

<参考文献>

- 木下勇 (2007)『住民主体のまちづくりへの方法論』学芸出版
- パウロ・フレイレ (小沢有作・楠原彰・柿沼秀雄・伊藤周 訳1979)『被抑圧者の教育学』垂記書房
- 川島隆太 (2003)『脳を育て、夢をかなえる一脳の中の脳「前頭前野」のおどろくべき働きと、きたえ方』くもん出版
- イヴァン・イリイチ (渡辺京二・渡辺梨佐 訳1989)『コンヴィヴィアリティのための道具』日本エディタースクール出版部、ちくま学芸文庫 (2015)
- ローレンス・ハルプリン、ジム・バーンズ (杉尾伸太郎、杉尾邦江 訳1989)『集団による創造性の開発』プレック研究所 Taking Part: A Workshop Approach to Collective Creativity MIT Press 1975
- 山崎亮・饗庭伸・馬場正尊 in 浦原トクセッション 2020年12月14日 <https://www.youtube.com/watch?v=yJXtHvMRILc>